

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah salah satu inti dari pendidikan yang berkualitas. Tingginya kualitas dari pembelajaran yang dilakukan merupakan gambaran dari pendidikan. Pendidikan ialah salah satu proses yang dilakukan untuk memengaruhi siswa atau peserta didik agar bisa menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungannya sehingga dapat menimbulkan perubahan perilaku ke hal-hal yang baik yang memungkinkannya berfungsi dalam kehidupan bermasyarakat (Hamalik, 2012: 3). Berbagai upaya telah dilakukan agar kualitas pendidikan dalam hal ini pembelajaran semakin meningkat, salah satunya yaitu dengan pemanfaatan teknologi. Saat ini kita sedang mengalami masa yang sulit karena munculnya sebuah virus yang dinamakan Covid-19 yang mengakibatkan segala aktivitas yang melibatkan banyak orang terhenti termasuk kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada masa pandemi telah dialihkan menggunakan jaringan dengan memanfaatkan teknologi, hal tersebut diberlakukan supaya tidak terjadinya penyebaran covid-19 sehingga keselamatan serta keamanan siswa dan guru terjamin. Pembelajaran daring adalah sebuah kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan jaringan internet dengan memanfaatkan platform-platform pembelajaran yang ada. Pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan untuk melakukan pembelajaran yang bermutu dengan memberikan peluang bagi peminta ruang belajar yang lebih banyak dan lebih (Sofyana dan Abdul, 2019:82). Sejalan dengan hal tersebut Pakpahan dan Fitriani (2020: 31) mengatakan bahwa

pembelajaran daring atau online memiliki tujuan dalam pemenuhan standar pendidikan, dengan memanfaatkan teknologi yang ada dalam membangun interaksi antara guru dan siswa, dosen dan mahasiswa sehingga proses belajar masih bisa terlaksana dengan baik. Pembelajaran yang dilakukan dengan daring mengharuskan guru untuk mengubah strategi pembelajaran mulai dari metode yang digunakan serta media pembelajaran, agar sesuai dengan situasi pembelajaran saat ini. Di masa pandemi saat ini, para pendidik dituntut untuk dapat membuat komunikasi yang baik dengan siswa selama belajar, agar siswa tidak merasa lelah dan dapat berperan aktif di dalamnya. Latihan pembelajaran membutuhkan pembelajaran yang dinamis dan komunikasi yang baik antara siswa dan pendidik. Interaksi belajar bisa efektif, jika siswa dapat menguasai materi dengan baik, mendapatkan ide dan hasil belajar yang memenuhi pedoman yang telah ditetapkan. Pemanfaatan inovasi dalam pembelajaran dapat membentuk intuisi siswa dengan media pembelajaran dengan tujuan akhir untuk mengarang wawasan mereka sendiri. Salah satu mata pelajaran wajib yang terdapat di semua jenjang pendidikan adalah Bahasa Indonesia. Pada pelajaran bahasa Indonesia terdapat berbagai materi yang membutuhkan media pembelajaran yang berbeda, agar tujuan pembelajaran tercapai. Kemampuan berbahasa Indonesia tidak semata-mata hanya untuk bisa menggunakan bahasa Indonesia saja, tetapi ada berbagai aspek keterampilan yang juga harus dikuasai.

Dalam berbahasa terdapat empat keterampilan yang saling berhubungan yaitu keterampilan berbicara, keterampilan menulis, keterampilan menyimak dan keterampilan membaca. Keempat keterampilan ini berkorelasi dan harus dikuasai oleh siswa. Keterampilan menulis merupakan modal utama yang dimiliki seseorang

dalam mempelajari bahasa Indonesia lebih khusus dalam bidang sastra. Menulis merupakan salah satu kegiatan untuk menghasilkan ide-ide lalu mengemas ide tersebut dalam bahasa tulis agar dapat dipahami oleh pembaca (Nurhadi, 2017). Sejalan dengan hal tersebut Romadhon (2019: 2) mengatakan menulis adalah sebuah proses memvisualisasikan rangkaian ide yang tersusun menjadi bentuk tertulis. Terdapat dua kegiatan utama yang dilakukan penulis untuk menghasilkan sebuah tulisan. Pertama kegiatan melahirkan ide. Kegiatan ini digunakan untuk menemukan pemikiran-pemikiran represetratif yang berakar dari permasalahan atau kemauan menghasilkan bahan bacaan berbeda. Kedua, kegiatan menuangkan ide. Kegiatan ini dapat dituangkan melalui bentuk tulisan atau berupa lambang-lambang grafis yang dapat mewakili pesan atau informasi yang bersifat produktif dan kreatif seperti gagasan, angan-angan atau perasaan. Berdasarkan pendapat tersebut maka bisa disimpulkan bahwa menulis adalah salah satu kegiatan untuk melahirkan ide, pikiran serta gagasan menggunakan lambang-lambang grafis yang berupa tulisan. Pembelajaran menulis bertujuan agar siswa atau peserta didik mampu mengungkapkan ide, perasaan, gagasan serta pikiran mereka dalam bahasa tulis sehingga pembaca bisa menangkap dan memahami apa yang disampaikan penulis (Kosasih, 2012).

Sastra adalah salah satu bidang yang membutuhkan keterampilan menulis, pada pembelajaran bahasa Indonesia terdapat materi yang merupakan bagian dari sastra salah satunya yaitu cerita fantasi. Sastra sangat berperan penting bagi siswa dalam pembelajaran Tarigan dalam (Wulandari, 2015:66) mengatakan bahwa sastra berperan dalam pendidikan anak untuk peningkatan perkembangan kognitif, perkembangan dalam berkehidupan sosial, perkembangan bahasa serta

perkembangan kepribadian. Sastra sangat berperan penting dalam pendidikan karakter. Hal tersebut disebabkan karena sastra berbicara tentang berbagai nilai-nilai kehidupan yang berkaitan langsung dalam pembentukan karakter siswa. Dalam membaca sebuah karya sastra siswa mendapatkan kosa kata yang baru sehingga perkembangan bahasanya bertambah. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa dalam kehidupan sehari-hari. Cerita fantasi merupakan bagian dari sastra. Mulyadi (2017:257) cerita fantasi merupakan cerita yang kurang masuk akal dikarenakan bersifat imajinasi atau hanya sebuah khayalan dari penulis. Cerita fantasi pada umumnya menampilkan tokoh-tokoh cerita seperti makhluk ajaib, dewa dewi, manusia dengan keajaiban serta kesaktian yang tidak dapat dijumpai di kehidupan nyata. Dikatakan fantasi karena isi dari cerita dirangkai dan dituliskan oleh pengarang berdasarkan imajinasi atau khayalan yang dia ciptakan sendiri, sehingga pembaca terangsang dan tertarik terhadap cerita tersebut. Berbagai manfaat yang didapatkan siswa dari kegiatan menulis cerita fantasi, pertama melatih siswa untuk berani mengekspresikan diri dengan menggunakan bahasa tulis tanpa harus ada lawan bicara, kedua menulis cerita fantasi dapat membantu siswa masuk dala dunia seni terutama dunia sastra dan ketiga dengan menulis cerita fantasi siswa dapat mengembangkan atau meningkatkan daya imajinasinya (Indriani Sri, 2019).

Dalam kegiatan pembelajaran guru membutuhkan media sebagai sarana yang bisa membantu dalam penyampaian isi materi kepada peserta didik. Kemajuan-kemajuan inovatif memiliki andil yang sangat besar dalam bidang pengajaran karena dapat membantu pengajar dan siswa dalam siklus pembelajaran sehingga siswa dan pendidik dapat dengan mudah berinteraksi meskipun pembelajaran

dilakukan secara jarak jauh (Miftah.M, 2013). Memilih media yang tepat dan manajemen waktu ditengah pandemi menjadi dilema untuk guru. (Tafanao, 2018) Guru harus dapat memilih sarana penyampaian materi atau media pembelajaran yang dapat membangun interaksi antara guru dan siswa dan juga Media pembelajaran yang disusun atau digunakan oleh pengajar harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu instrumen yang digunakan oleh pengajar sebagai kurir kepada siswa yang berperan sebagai penerima pesan. Sesuai dengan hal tersebut, Ruth Laufer (dalam Tafanao, 2018) mengatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan data atau materi kepada siswa dan juga dapat membantu pengajar dalam menjelaskan penyampaian materi. Pemanfaatan alat peraga atau media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga layak untuk menarik perhatian siswa terhadap penyampaian materi oleh pengajar, menghasilkan inspirasi belajar, dan mendukung kemampuan siswa dalam belajar. mencari tahu bagaimana menulis, berbicara dan selanjutnya memperkuat pikiran kreatif siswa sehingga mereka dapat belajar melahirkan ide-ide yang cemerlang (Heru, 2020). Manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu agar dalam penyampaian materi kepada peserta didik jelas dan terarah sehingga bisa meningkatkan kemampuan serta hasil belajar siswa (Sudjana, N. dan Rivai, 1990). Meskipun situasi pandemi ini belum berakhir pembelajaran masih bisa dilakukan secara daring dengan memanfaatkan media-media interaktif ataupun media pembelajaran dengan menggunakan teknologi sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat memungkinkan. Pemahaman serta kemampuan siswa terhadap sebuah

materi bisa meningkat tergantung bagaimana guru merancang pembelajaran mulai dari metode serta media yang digunakan. *Strip story* adalah salah satu media pembelajaran yang sederhana dan bisa digunakan pada pembelajaran yang dilakukan secara virtual atau daring.

Keterampilan menulis cerita fantasi terdapat pada kurikulum 2013 yaitu Menyajikan ide-ide yang kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 6 Singaraja, Kabupaten Buleleng. Penulis mewawancarai Ibu LUH SELEKTA S.Pd, beliau merupakan seorang guru yang mengajar bahasa Indonesia di kelas VII 8. Hasil dari wawancara penulis dengan ibu Seleka penulis mendapatkan beberapa informasi terkait dengan keterampilan siswa dalam menulis cerita fantasi dan media yang dipakai pada saat pembelajaran. Ibu Seleka mengajar 5 kelas dari 10 jumlah kelas VII secara keseluruhan yaitu kelas VII 6, VII 7, VII 8, VII 9 dan VII 10. Penelitian ini dilakukan di kelas VII 8 karena dari hasil wawancara yang dilakukan penulis menurut ibu Seleka pembelajaran menulis cerita fantasi sudah diberikan tetapi sebagian siswa mendapatkan nilai yang belum mencapai KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 71. Oleh karena itu Ibu seleka meminta peneliti untuk melakukan penelitian di kelas VII 8 guna dapat meningkatkan hasil belajar menulis cerita fantasi.

Sebelum masa pandemi beliau hanya menggunakan buku teks dan tidak menggunakan media yang lain pada saat pembelajaran berlangsung. Karena tidak adanya penggunaan media dan guru hanya berpatok pada buku teks mengakibatkan siswa tidak aktif pada saat pembelajaran hal ini berpengaruh terhadap kemampuan serta pemahaman siswa yang tidak meningkat serta rendahnya keterampilan siswa

dalam menulis cerita fantasi. Kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan selama ini juga hanya berpusat pada guru juga tidak adanya media yang bisa menggali kemampuan siswa untuk menemukan ide cerita dalam menulis cerita fantasi. Oleh karena itu, agar siswa kelas VII 8 terampil dan mampu menulis cerita fantasi maka penelitian mengenai penggunaan *strip story* ini sebagai media pembelajaran sangat perlu dilakukan. Pada masa pandemi seperti saat ini beliau bingung harus menggunakan media yang seperti apa untuk menarik perhatian serta membangkitkan motivasi belajar siswa agar semuanya aktif pada saat melakukan pembelajaran apalagi pembelajaran dilakukan secara daring atau online. Karena hal tersebut maka perlu adanya media yang bisa menunjang kegiatan pembelajaran. Salah satu media alternatif yang bisa digunakan adalah *strip story*. *Strip story* merupakan potongan-potongan cerita yang dibagikan atau diberikan kepada siswa untuk memberi ide cerita sehingga siswa bisa menyusun ide cerita tersebut dengan menggunakan imajinasi mereka sendiri menjadi sebuah cerita fantasi.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan rancangan penelitian tindakan kelas agar bisa meningkatkan keterampilan siswa-siswi kelas VII 8 dalam menulis cerita fantasi dengan memanfaatkan *strip story* sebagai media pembelajaran. Kelebihan media *strip story* ini bisa memberikan kemudahan dalam menemukan ide cerita dan bisa membangkitkan keaktifan siswa pada saat pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran bisa berpusat pada siswa. Berdasarkan pemikiran tersebut, peneliti melakukan diskusi dengan guru dan sepakat menggunakan *strip story* sebagai media pembelajaran. Penggunaan media ini diyakini mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerita fantasi. Penulis mengadakan penelitian dengan rancangan penelitian tindakan kelas yang

berjudul “Penggunaan Media *Strip Story* pada Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII 8 SMP Negeri 6 Singaraja”.

Penelitian sejenis mengenai Penggunaan *strip story* sebagai media pembelajaran pernah dilakukan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Juliati Boang Manalu dan Trisnawati Hutagalung pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Media *Strip Story* terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasif pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta Tanjung Morawa Bersubsidi Tahun Pembelajaran 2018/2019. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama menggunakan media *strip story* sebagai dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat dilihat dari, subjek penelitian, objek kajian serta metode penelitian yang digunakan. Penelitian ini mengkaji pengaruh media *strip story* terhadap kemampuan menulis teks persuasif pada siswa kelas VIII SMP Swasta Tanjung Morawa.

Penelitian sejenis berikutnya yaitu penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Magelang Menggunakan Media *Strip Story*” yang dilakukan oleh Hestiana Riyanti pada tahun 2017. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu (1) persamaanya dilihat dari media yang digunakan dan objek kajiannya. (2) Perbedaanya yaitu subjek penelitian dan metode penelitian yang digunakan. Fokus kajian dalam penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi siswa dengan menggunakan media *strip story*.

Penelitian sejenis yang terkait juga ialah penelitian yang dilakukan oleh Neng Puji Isneini Dewi pada tahun 2016 dengan judul “Evektifitas Penggunaan Media *Strip Story* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Jepang”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat dilihat dari subjek penelitian, objek kajian serta metode penelitian yang digunakan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan *strip story* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini mengkaji mengenai kemampuan mahasiswa dalam memahami bacaan sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan media *strip story* dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *strip story*. Penelitian ini juga mengkaji tanggapan mahasiswa mengenai media *strip story* dalam meningkatkan membaca pemahaman bahasa jepang.

Dari ketiga penelitian yang sudah dipaparkan di atas penulis menganalisis hal yang berbeda. Fokus dari kajian yang dilakukan penulis adalah penggunaan *strip story* sebagai media pembelajaran dalam menulis cerita fantasi, peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *strip story* dan respons siswa setelah menggunakan media *strip story* dalam menulis cerita fantasi siswa kelas VII 8 SMP Negeri 6 Singaraja.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya tingkat pemahaman siswa dalam menulis cerita fantasi.
2. Kurangnya ketertarikan siswa dalam pelajaran menulis cerita fantasi.
3. Pembelajaran yang dilakukan secara daring atau online.

4. Kurangnya pemanfaat media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu dibuat pembatasan masalah agar penelitian menjadi fokus. Fokus kajian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan *strip story* sebagai media pembelajaran, peningkatan keterampilan menulis cerita fantasi dengan media *strip story* dan respons siswa setelah menggunakan *strip story* sebagai media pembelajaran siswa kelas VII 8 SMP Negeri 6 Singaraja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penggunaan media *strip story* dalam pembelajaran menulis cerita fantasi siswa kelas VII 8 SMP Negeri 6 Singaraja?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas VII 8 dalam menulis cerita fantasi dengan menggunakan media *strip story*?
3. Bagaimanakah respons siswa kelas VII 8 SMP Negeri 6 Singaraja setelah menggunakan *strip story* sebagai media pembelajaran dalam menulis cerita fantasi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan media *strip story* dalam menulis cerita fantasi siswa kelas VII 8 SMP Negeri 6 Singaraja.

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VII 8 SMP Negeri 6 Singaraja dalam menulis cerita fantasi dengan menggunakan media *strip story*.
3. Untuk mengetahui respons siswa kelas VII 8 SMP Negeri 6 Singaraja setelah menggunakan *strip story* sebagai media pembelajaran dalam menulis cerita fantasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam menjalankan suatu penelitian atau penelitian, seseorang kemungkinan besar akan mempertimbangkan efek dari penelitian yang dilakukan yang dapat menguntungkan pembacanya. Keuntungan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, akibat dari penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan informasi baru tentang pemanfaatan media dalam pembelajaran, khususnya media *strip story* yang digunakan dalam membuat cerita fantasi.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk pendidik

Akibat dari penelitian ini diperlukan untuk menambah pemahaman bagi pengajar tentang pemanfaatan *strip story* sebagai media pembelajaran dan siswa hasil belajar siswa dalam menulis cerita fantasi dengan memanfaatkan media *strip story*.

b. Untuk sekolah

Hasil dari penelitian ini diperlukan untuk memberikan informasi yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran sesuai dengan isi materi.

c. Untuk Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pembantu dan acuan dalam mengarahkan penelitian tentang penggunaan *strip story* sebagai media pembelajaran dalam menulis cerita fantasi.

